

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN TANGGA NADA  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF DALAM  
PEMBELAJARAN RECORDER KELAS VIII**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh :

**Pradikta Prayitna Putra**

NIM.07208241023

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2012**

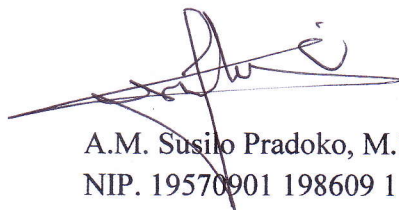
## PERSETUJUAN

Skripsi ini berjudul *Upaya Meningkatkan Penguasaan Tangga Nada Dengan Menggunakan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Recorder Kelas VIII* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

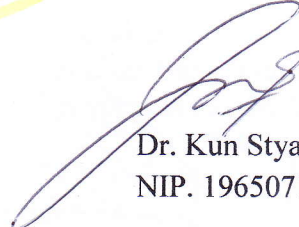


Yogyakarta, 2 Januari 2012

Pembimbing I

  
A.M. Susilo Pradoko, M.Si  
NIP. 19570901 198609 1 001

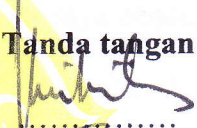
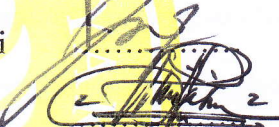


Pembimbing II

  
Dr. Kun Styning Astuti, M.Pd  
NIP. 19650714 199101 2 002

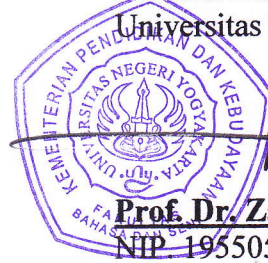
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Meningkatkan Penguasaan Tangganada Dengan Menggunakan Multi Media Interaktif Dalam Pembelajaran Recorder Kelas VIII* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 13 Januari 2012 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
HT. Silaen, S.Mus, M.Hum	Ketua Penguji		27/2 - 2012
Dr. Kun Styaning Astuti, M.Pd	Sekretaris Penguji		22/2/2012
Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd	Penguji I		10 Feb. 2012
AM. Susilo Pradoko, M.Si	Penguji II		21/2.2012

Yogyakarta,  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



**Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.**  
NIP. 19550505 198011 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Pradikta Prayitna Putra

NIM : 07208241023

Jurusan : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karua ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 5 Desember 2011



Pradikta Prayitna Putra

NIM. 07208241023



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, dan inayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar S1 Progam Studi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu dengan penyusunan skripsi ini, penulis diharapkan dapat lebih mengenal dan menguasai didalam dunia pendidikan Seni Musik.

Selama penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, serta penghargaan kepada yang terhormat

1. Bapak AM Susilo Pradoko, M.Si, selaku pembimbing I atas segala perhatian, kesabaran dan bimbingannya selama penulisan skripsi ini;
2. Ibu. Dr. Kun Styaning Astuti, M.Pd, selaku pembimbing II atas segala perhatian, kesabaran dan bimbingannya selama penulisan skripsi ini;
3. Ibu. Dra. Fransischa Widiyati, selaku guru musik di SMP N 15 Yogyakarta yang memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitiannya dan mengambil data;
4. Siswa Kelas VIII B SMP N 15 Yogyakarta, yang telah bekerjasama untuk memperlancar selama proses penelitian berlangsung

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis berharap kekurangan yang terdapat dalam penyusunan laporan ini dapat disempurnakan oleh penulis dan teman-teman pada kesempatan lainnya.

Yogyakarta, 5 Desember 2011

Penulis



Pradikta Prayitna Putra

NIM. 07208241023

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Pendidikan Seni Musik SMP.....	11
2. Pembelajaran Seni Musik SMP.....	12
a. Karakteristik Siswa SMP.....	14
b. Cara Belajar Siswa SMP.....	16

3. Strategi Pembelajaran.....	17
4. Media Pembelajaran.....	20
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir.....	23
D. Hipoteais Tindakan.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Setting Penelitian.....	25
B. Subyek Penelitian.....	27
C. Jadwal Penelitian.....	27
D. Kolaborator.....	27
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	28
1. Wawancara.....	28
2. Angket.....	29
3. Metode Observasi.....	29
G. Teknik Analisi Data.....	30
H. Multi Media Interaktif.....	31
I. Kriteria Keberhasilan.....	35
1. Siklus Pertama.....	35
a. Perencanaan Tindakan.....	35
b. Pelaksanaan Tindakan.....	36



c. Observasi.....	37
d. Evaluasi dan Refleksi.....	38
2. Siklus Kedua.....	38
a. Perencanaan Tindakan.....	38
b. Pelaksanaan Tindakan.....	38
c. Observasi.....	40
d. Evaluasi dan Refleksi.....	41
J. Validitas Data.....	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
1. Pelaksanaan Siklus Pertama.....	44
a. Perencanaan.....	44
b. Implementasi Tindakan.....	45
c. Observasi.....	46
d. Refleksi dan Evaluasi.....	46
2. Pelaksanaan Siklus Kedua.....	50
a. Perencanaan.....	50
b. Implementasi Tindakan.....	51
c. Observasi.....	52
d. Refleksi dan Evaluasi.....	52
B. Evaluasi Akhir Hasil Pembelajaran.....	56

C. Pembahasan.....	57
1. Proses Tindakan.....	57
2. Analisis Pertanyaan Penelitian.....	58
a. Siklus I.....	58
b. Siklus II.....	60
BAB V PENUTUP .....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Rencana Tindak Lanjut.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	65

## **ABSTRAK**

### **UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN TANGGA NADA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN RECORDER KELAS VIII**

**Oleh :**

**Pradikta Prayitna Putra  
07208241023**

Alokasi waktu yang diberikan untuk pelajaran seni musik masih dirasa kurang cukup, khususnya pada saat mempelajari permainan recorder. Dengan memanfaatkan perkembangan multi media, diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada baik didalam atau di luar jam sekolah. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan tangga nada dalam permainan recorder dengan menggunakan multi media interaktif.

Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* (penelitian tindakan kelas), yang di dalamnya terdapat dua siklus dengan beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu perencanaan, implementasi tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian 29 siswa yang terdiri dari 11 siswa putra dan 18 siswa putri kelas VIII B SMP N 15 Yogyakarta. Data diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multi media interaktif dalam proses pembelajaran recorder di SMP N 15 efektif dan dapat meningkatkan penguasaan tangga nada dalam permainan recorder oleh siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan melihat nilai rata-rata dari hasil evaluasi. Rata-rata nilai yang didapat adalah prasiklus 36,793, siklus I 40,571 dan siklus II 67,857. Dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran menggunakan multi media interaktif dapat meningkatkan penguasaan tangga nada dalam permainan recorder.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi mempunyai pengaruh pada cara berfikir setiap dan perilaku masyarakat. Dalam bidang pendidikan salah satu perkembangannya adalah dalam bidang multi media. Banyak perkembangan multi media yang digunakan sebagai sarana pendidikan. Pemanfaatan perkembangan multi media ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu tujuan yang ingin dicapai.

Dewasa ini multimedia banyak digunakan sebagai sarana untuk saling berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Seperti halnya ketika orang akan menyampaikan gagasan yang berupa desain. Selain itu perkembangan multimedia juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan di dunia pendidikan.

Dalam bidang pendidikan, peranan multimedia salah satunya digunakan sebagai strategi untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Dari berbagai strategi yang ada, penggunaan multimedia dianggap lebih efektif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.



Pada umumnya, setiap pendidikan yang ada memiliki tujuan yang sama yaitu mencerdaskan setiap insan manusia. Akan tetapi menurut M.J Langeveld (Dwi siswoyo, 2007 : 85), tujuan pendidikan ada enam macam tujuan pendidikan, yaitu (1) tujuan umum, total atau akhir, (2) tujuan khusus, (3) tujuan tak lengkap, (4) tujuan sementara, (5) tujuan intermedier, dan (6) tujuan insidental.

Dari keenam tujuan pendidikan, pendidikan seni musik termasuk dalam tujuan tak lengkap, hal ini dikarenakan pendidikan musik hanya mencakup sebagian dari aspek kehidupan. Akan tetapi pendidikan seni musik ini memiliki fungsi yang besar dalam kehidupan, karena seni musik melatih keseimbangan antara otak kanan dan kiri. Hal ini tidak terdapat pada mata pelajaran umum yang lainnya.

Pendidikan tidak lepas dari peran seorang guru untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Hal-hal yang berkaitan tentang tercapainya suatu tujuan tersebut akan kurang maksimal jika guru tidak memanfaatkan media atau alat untuk menarik dan membantu peserta didik dalam suatu pembelajaran yang diselenggarakan. Untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan suatu kreativitas dari seorang guru untuk terus meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, salah satunya dengan menggunakan pemanfaatan multimedia.

Pendidikan hendaklah memperhatikan kondisi dari peserta didiknya juga, walaupun hal ini tidak lepas juga dari bimbingan seorang guru. Akan tetapi di lapangan hal ini kurang dapat terwujud karena terbatasnya waktu yang ada dalam suatu lembaga pendidikan (sekolahan). Perlu adanya kreativitas dari peserta didik juga untuk lebih dapat meningkatkan hasil belajar di luar jam sekolah. Untuk mencapainya, perlu upaya guru untuk membuat suatu media yang dapat dipelajari oleh peserta didiknya di luar jam sekolah. Media ini juga akan sangat membantu peserta didik yang kurang paham ketika pembelajaran di sekolah sedang berlangsung, karena kemampuan pemahaman peserta didik berbeda-beda.

Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu lanjutan pendidikan sekolah dasar (SD). Peserta didik SMP adalah usia yang sedang mengalami perubahan kejiwaan atau yang sering disebut dengan masa puber. Jika seorang guru kurang memperhatikan perubahan kejiwaan yang dialami oleh siswa, maka tujuan pendidikan yang telah diungkapkan oleh MJ Levensfeld kurang dapat terwujud dengan maksimal. Hal yang sering terlupakan oleh guru adalah, guru selalu memperhatikan peserta didiknya secara keseluruhan dalam suatu kelas dan kurangnya perhatian pada setiap individu. Dari segi penyediaan atau pembuatan media dan strategi pembelajaran guru perlu mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam menerima suatu pemahaman yang diberikan oleh guru. Untuk itu

pendekatan secara individu diperlukan untuk strategi guru dalam memberikan suatu pembelajaran. Agus Sujano mengartikan pendekatan individu sebagai pengamatan aktivitas-aktivitas atau gejala jiwa, yang termaksud dalam golongan ini adalah perhatian, kelelahan dan sugesti. (Baharudin, 2010 : 177).

Pembelajaran di tingkat SMP memiliki tingkat satuan kurikulum yang isinya menuntut guru maupun peserta didik untuk lebih bisa merencanakan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Kurikulum yang dipakai dalam pembelajaran di SMP ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang semua mata pelajaran mengacu pada kurikulum ini. Dari sekian banyak mata pelajaran yang ada, salah satunya adalah pelajaran seni musik. Dengan kata lain seni musik telah masuk dalam mata pelajaran yang setiap peserta didiknya (siswa) diwajibkan untuk mengikutinya.

Seorang guru dituntut untuk mempersiapkan strategi dan metode dalam menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi hal ini kurang diperhatikan oleh guru, sehingga yang terjadi di lapangan adalah guru dalam menyampaikan materi di kelas kurang variatif. Kurangnya kepedulian guru terhadap strategi dan metode pembelajaran di kelas akan menimbulkan kebosanan siswa dan akan mengurangi minat siswa untuk mempelajari musik lebih dalam lagi. Untuk menghindari hal semacam itu guru perlu mempertimbangkan lagi tentang strategi dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran.



pendekatan secara individu diperlukan untuk strategi guru dalam memberikan suatu pembelajaran. Agus Sujano mengartikan pendekatan individu sebagai pengamatan aktivitas-aktivitas atau gejala jiwa, yang termaksud dalam golongan ini adalah perhatian, kelelahan dan sugesti. (Baharudin, 2010 : 177).

Pembelajaran di tingkat SMP memiliki tingkat satuan kurikulum yang isinya menuntut guru maupun peserta didik untuk lebih bisa merencanakan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Kurikulum yang dipakai dalam pembelajaran di SMP ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang semua mata pelajaran mengacu pada kurikulum ini. Dari sekian banyak mata pelajaran yang ada, salah satunya adalah pelajaran seni musik. Dengan kata lain seni musik telah masuk dalam mata pelajaran yang setiap peserta didiknya (siswa) diwajibkan untuk mengikutinya.

Seorang guru dituntut untuk mempersiapkan strategi dan metode dalam menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi hal ini kurang diperhatikan oleh guru, sehingga yang terjadi di lapangan adalah guru dalam menyampaikan materi di kelas kurang variatif. Kurangnya kepedulian guru terhadap strategi dan metode pembelajaran di kelas akan menimbulkan kebosanan siswa dan akan mengurangi minat siswa untuk mempelajari musik lebih dalam lagi. Untuk menghindari hal semacam itu guru perlu mempertimbangkan lagi tentang strategi dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran.



Fenomena yang terjadi di lapangan adalah, guru kurang memepersiapkan strategi yang akan dipakai untuk menyampaikan materi. Kebanyakan guru hanya mengandalkan buku panduan dan buku lembar kerja siswa (LKS). Dalam menyampaikan materi, guru kurang memvariasi strategi dan metode yang digunakan, sehingga siswa kurang tertarik untuk memepelajari materi yang disampaikan oleh guru.

Metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi yang diterapkan dalam proses pembelajaran dirasa belum cukup untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran seni musik. Selain itu, kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sarana pendukung yang belum memadai, serta keterbatasan dalam mengkondisikan proses pembelajaran antara guru dan siswa di kelas. Selain itu kendala juga berasal dari siswa sendiri, sehingga guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang kondusif kurang maksimal, siswa cenderung pasif dan kurang memiliki peran serta aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan secara global terkait dengan peran serta siswa, hanya beberapa siswa yang memiliki peran serta dalam proses pembelajaran.

Untuk mengurangi kendala yang ada dalam proses pembelajaran, maka diperlukan suatu strategi dengan menggunakan media yang dapat dipelajari di luar sekolah, dalam hal ini bukan buku panduan, melainkan suatu media baru untuk memberi stimulus positif bagi siswa dalam mempelajari

seni musik. Strategi yang digunakan perlu didukung dengan adanya hukum belajar. Thorndike mengemukakan 3 hukum belajar, yaitu :

1. *“Law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons.
2. *Law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan- ulangan yang selalu dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lancar.
3. *Law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang.” (Bimo Wagito, 1997)

Berdasarkan kutipan di atas, pengajar atau guru berperan dalam mempersiapkan materi yang akan disampaikan untuk memperlancar hubungan antara stimulus (masukan) dan respon (tanggapan). Hal ini dapat dilakukan dengan menyusun materi yang dikemas secara menarik tanpa mengurangi kejelasan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian siswa akan merasa senang untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya. Selain penyusunan materi yang menarik perlu diadakannya ulangan-ulangan yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman yang ditangkap oleh siswa.

Upaya yang dilakukan oleh guru di atas, dimaksudkan untuk memberi suatu ilustrasi nyata tentang suatu hal yang sedang dipelajari, contohnya dalam mempelajari permainan recorder atau alat musik lainnya yang dapat dilihat oleh mata jasmani kita. Oleh karena itu, penggambaran tentang posisi badan, tangan, dan perasaan dalam memainkan recorder dapat lebih mudah dipelajari oleh setiap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam

seni musik. Strategi yang digunakan perlu didukung dengan adanya hukum belajar. Thorndike mengemukakan 3 hukum belajar, yaitu :

1. *Law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons.
2. *Law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan- ulangan yang selalu dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lancar.
3. *Law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang." (Bimo Wagito, 1997)

Berdasarkan kutipan di atas, pengajar atau guru berperan dalam mempersiapkan materi yang akan disampaikan untuk memperlancar hubungan antara stimulus (masukan) dan respon (tanggapan). Hal ini dapat dilakukan dengan menyusun materi yang dikemas secara menarik tanpa mengurangi kejelasan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian siswa akan merasa senang untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya. Selain penyusunan materi yang menarik perlu diadakannya ulangan-ulangan yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman yang ditangkap oleh siswa.

Upaya yang dilakukan oleh guru di atas, dimaksudkan untuk memberi suatu ilustrasi nyata tentang suatu hal yang sedang dipelajari, contohnya dalam mempelajari permainan recorder atau alat musik lainnya yang dapat dilihat oleh mata jasmani kita. Oleh karena itu, penggambaran tentang posisi badan, tangan, dan perasaan dalam memainkan recorder dapat lebih mudah dipelajari oleh setiap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam



mempelajari recorder akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran.

Pengembangan multi media untuk pendidikan inilah yang perlu guru pertimbangkan sebagai sarana pembelajaran di kelas. Dari hasil penelitian sementara yang peneliti lakukan, dalam penyampaian materi macam-macam tangganada dalam notasi balok untuk diaplikasikan dalam permainan recorder, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi dan demonstrasi. Keterbatasan ini membuat siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru khususnya materi tangganada, karena siswa akan menemukan titik kejenuhan dengan metode yang sama setiap pertemuannya. Selain itu alokasi waktu yang diberikan terbatas, untuk itu perlu adanya media yang dapat dipelajari diluar jam sekolah.

Pembuatan multi media interaktif yang akan peneliti gunakan memuat tentang tangganada dalam notasi balok yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam mempelajarinya dan menerapkan pada permainan recorder sopran. Media ini dilengkapi dengan audio dan video yang akan membantu siswa dalam memahami materi serta terdapat latihan soal untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Ketertarikan siswa terhadap multimedia tersebut akan menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut kiranya dapat ditunjang dengan adanya sarana dan



prasarana yang mendukung serta penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang muncul berkaitan dengan peningkatan pembelajaran tangganada mayor dalam pembelajaran recorder dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keterbatasan strategi yang digunakan guru mempengaruhi metode pembelajaran dan hasilnya.
2. keterbatasan dalam penguasaan konsep mengajar recorder.
3. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru masih kurang optimal dalam membentuk suasana belajar yang kondusif sehingga membuat siswa pasif.
4. Siswa kesulitan dalam penguasaan tangganada dalam permainan recorder.

### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang terdapat pada identifikasi masalah masih sangat luas, terdapat banyak masalah yang perlu dipecahkan. Akan tetapi, penelitian ini akan berusaha memfokuskan hanya beberapa masalah yang terdapat pada identifikasi masalah. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian menjadi lebih fokus, efektif, dan

prasarana yang mendukung serta penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang muncul berkaitan dengan peningkatan pembelajaran tangganada mayor dalam pembelajaran recorder dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keterbatasan strategi yang digunakan guru mempengaruhi metode pembelajaran dan hasilnya.
2. keterbatasan dalam penguasaan konsep mengajar recorder.
3. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru masih kurang optimal dalam membentuk suasana belajar yang kondusif sehingga membuat siswa pasif.
4. Siswa kesulitan dalam penguasaan tangganada dalam permainan recorder.

#### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang terdapat pada identifikasi masalah masih sangat luas, terdapat banyak masalah yang perlu dipecahkan. Akan tetapi, penelitian ini akan berusaha memfokuskan hanya beberapa masalah yang terdapat pada identifikasi masalah. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian menjadi lebih fokus, efektif, dan

jelas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan maksimal. Penelitian ini terbatas hanya pada masalah :

"Siswa kesulitan dalam penguasaan tangganada dalam permainan recorder."

Peneliti memilih menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif tersebut bertujuan untuk meningkatkan penguasaan tangga nada dalam permainan recordr sopran .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan menjadi suatu permasalahan yang perlu dikaji dan diperoleh alternatif pemecahannya, yaitu:

"Apakah penggunaan multi media interaktif dapat meningkatkan penguasaan tangganada pada permainan recorder sopran?"

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jawaban atas pertanyaan masalah yang diajukan. Jawaban yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

"Meningkatkan penguasaan tangganada dalam permainan recorder dengan menggunakan multi media interaktif."

## **F. Manfaat Penelitian**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Peneliti dapat sebagai:
  - a. Referensi untuk mengajar di sekolah.
  - b. Sebagai acuan untuk dapat meningkatkan media pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam mengajar.
2. Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, dapat sebagai:

Referensi pada mata kuliah ansamble sekolah dasar dan ansambel sekolah dasar lanjut, dalam upaya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan memainkan recorder sopran.
3. SMP N 15 Yogyakarta, dapat sebagai masukan bagi:
  - a. Sekolah untuk meningkatkan fasilitas, media, pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam pengembangan kualitas siswa SMP.
  - b. Guru untuk mengembangkan pembelajaran recorder.
  - c. Seluruh siswa untuk evaluasi diri sehingga mereka dapat menentukan sikap dan tindakan dalam mempersiapkan diri dalam mata pelajaran Seni Musik.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Deskriptif Teori

##### 1. Pendidikan Seni Musik Sekolah Menengah Pertama

Pendidikan seni musik SMP adalah salah satu pendidikan seni budaya yang mengajarkan proses pembentukan kepribadian manusia menuju manusia yang kreatif. Dalam proses pembelajaran yang ada, hendaklah guru mengetahui tujuan dasar pendidikan seni musik SMP agar materi yang diberikan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Menurut undang-undang SISDIKNAS 2003 pasal 3 ayat 3 tujuan pendidikan secara umum adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ketiga tujuan tersebut akan kurang maksimal dalam pewujudannya jika pendidik kurang dapat memvariasi strategi dan metode pembelajara dalam pelaksanaan pembelajara di kelas. Penerapan startegi dan metode pembelajaran tidak hanya diterapkan dalam salah satu mata pelajaran saja, melainkan seluruh mata pelajaran salah satunya pelajaran seni musik.

Penyelenggaraan pembelajaran seni musik di SMP merupakan pembelajaran wajib untuk ditempuh oleh setiap siswa yang mengikuti pendidikan formal dalam hal ini SMP. Pembelajaran seni musik memerlukan kesabaran dan ketelitian untuk mempelajarinya. Tidak cukup dengan memahami saja untuk meningkatkan hasil belajar siswa, melainkan siswa dituntut untuk dapat mengembangkan saraf motorik untuk dapat memainkan alat musik. Kemampuan inilah yang membutuhkan waktu efektif untuk dapat mewujudkan salah satu tujuan pembelajaran, yaitu manusia yang kreatif.

Pendidikan seni musik SMP bukanlah pendidikan yang mengajarkan siswa untuk menjadi seorang pemain musik yang profesional seperti yang sekolah musik ajarkan pada siswa, melainkan mengajarkan musik pendidikan. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa diharapkan secara bertahap dapat meningkatkan kreativitas siswa serta daya cipta siswa. Pengertian ini yang menjadi pedoman seorang pendidik (guru) untuk mengajar di kelas.

## **2. Pembelajaran Seni Musik Sekolah Menengah Pertama**

Pembelajaran seni musik SMP adalah upaya seorang guru untuk meningkatkan kreativitas siswa serta daya cipta siswa. Untuk mencapai itu semua perlu memperhatikan siapa yang belajar, materi lokasi, jenjang pendidikan atau usia pendidikan dan itu semua selalu dipengaruhi oleh *Presepsi*. "Presepsi adalah awal dari segala macam kegiatan belajar yang bisa terjadi pada setiap kesempatan, disengaja atau tidak" (Yusufhadi Miarso.

2004 :132). Menurut Fleming dan Levie mempercayai persepsi sebagai suatu proses penerimaan informasi yang rumit, yang diterima atau diekstraksi manusia dari lingkungan (termaksud indra manusia).

Dalam proses pengajaran di kelas, guru harus sudah mempertimbangkan siapa, di mana dan kapan proses pengajaran itu berlangsung. Hal ini untuk memaksimalkan hasil pembelajaran siswa. Selain itu guru sebelumnya harus memahami dasar-dasar pemahaman pembelajaran berbasis kompetensi. Menurut Hall dan Jones, kompetensi adalah pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur (KTSP.2007 ; 15).

Menurut pernyataan di atas, pembelajaran seni musik adalah salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang dapat memadukan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diukur. Hal ini dapat dilihat dari segi kemampuan siswa dalam memahami dasar teori musik dan memainkan alat musik. Dari perpaduan pengetahuan dan kemampuan, pengajaran tidak dapat hanya memperhatikan salah satu saja, dalam artian pengetahuan saja atau kemampuan saja. Hal inilah yang harus guru perhatikan dalam penyampaian pengajaran di kelas. Untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara terus menerus, guru harus memiliki strategi pengajaran yang bertujuan untuk mengefektifkan pengajaran di kelas.



Pembelajaran di tingkat SMP banyak mata pelajaran yang harus ditempuh salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), mata pelajaran SBK salah satunya adalah pelajaran Seni Musik. Mata pelajaran seni musik di SMP berbeda dengan mata pelajaran seni musik di SD, hal yang membedakan adalah jelas pada bobot bahan ajar yang diberikan oleh guru. Selain itu mata pelajaran seni musik ini diharapkan mampu menggali potensi-potensi siswa sehingga siswa memiliki keterampilan yang nantinya akan membantu dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mata pelajaran seni musik juga dapat sebagai bekal siswa untuk masuk di Sekolah Menengah Kejuruan, walaupun pada dasarnya mata pelajaran seni musik bukan mencetak para ahli musik atau yang sebagainya seperti halnya di SMK.

#### a. Karakteristik Siswa SMP

Sekolah menengah pertama merupakan pendidikan formal yang siswa-siswanya lanjutan dari sekolah dasar. Seiring meningkatnya pendidikan dari SD ke SMP meningkat pula pemahaman, pemikiran dan perilaku siswa. Pada usia siswa SMP, pada umumnya siswa berada dalam taraf perkembangan otak, sehingga siswa SMP masih labil dalam memutuskan suatu hal (pubertas). Inilah yang menjadikan tantangan guru dalam mengajar. Hurlock menjelaskan ciri khusus masa pubertas, antara lain (Rita Eka Lazzaty dkk.2008;126-128) ;

- 1) Masa remaja sebagai periode penting, perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai perkembangan mental yang cepat menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru.
- 2) Masa remaja sebagai periode peralihan, dalam masa ini remaja mulai meninggalkan keanak-kanakannya dan mulai berfikir mengarah pada pola pikir dewasa
- 3) Masa remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan-perubahan fisik maupun psikis, diantaranya adalah; meningginya emosi, perubahan tinggi, minat, dan peran.
- 4) Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi seperti teman-teman yang lain dalam segala hal. Pada saat ini remaja berusaha untuk menunjukkan siapa diri dan peranan dalam kehidupan masyarakat.
- 5) Usia bermasalah, karena pada saat memecahkan masalah, remaja menolak bantuan dari guru atau orang tua lagi dan ingin menyelesaikan masalah secara mandiri.
- 6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan/kesulitan., karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang bersifat negative yang nantinya akan mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja pada diri sendiri.
- 7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik. Pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.
- 8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang masa dewasa remaja mulai gelisah untuk meninggalkan kebiasaan-kebiasaan belasan tahun yang lalu untuk berperilaku sebagai orang dewasa, oleh karena itu remaja berperilaku sebagai orang dewasa.

Manfaat mengetahui karakteristik siswa SMP guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran khususnya mata pelajaran seni musik agar tujuan dari mata pelajaran ini dapat tersampaikan dan dipahami secara baik dan benar.



## b. Cara Belajar Siswa SMP

Siswa SMP memiliki pemahaman yang jelas berbeda dengan anak-anak dan orang dewasa. Siswa SMP dikatakan masih anak-anak tidak cocok karena pemikirannya sedikit sudah berubah, dikatakan dewasa, siswa SMP juga tidak cocok karena masih labilnya pola pemikirannya. Ketidak pastian ini lah yang membuat siswa SMP memiliki cara belajar yang berbeda.

Dalam pembelajaran seni musik, siswa SMP memiliki fungsi jiwa (bagian-bagian yang berfungsi dan siap untuk aktif) yang berperan dalam memberi stimulus bagi siswa, antara lain fungsi pengamatan dan tanggapan terhadap stimulus yang diberikan. Aritoteles membagi fungsi jiwa menjadi dua golongan, yaitu ;

- 1) Kemampuan manusia menerima stimulus dari luar. Kemampuan ini berhubungan dengan pengenalan (kognisi).
- 2) Kemampuan manusia untuk melahirkan apa yang terjadi dalam jiwanya. Kemampuan ini berhubungan dengan motif dan kemauan (konasi). (Baharuddin. 2010 ; 84)

Menurut penggolongan fungsi jiwa di atas, siswa dapat melihat akibat dari stimulus yang menimbulkan keadaan yang dirasakan jiwa saat dirinya merasa senang atau sebaliknya, akan tetapi siswa SMP belum mencapai tahap pemecahan masalah hanya dalam taraf pengamatan masalah.



Selain dua penggolongan fungsi jiwa diatas, menurut Piaget anak usia III tahun sampai dewasa memasuki periode operasi formal, yang artinya pada usia tersebut merupakan puncak dari perkembangan kognitif. Dalam periode ini anak remaja mampu berfikir secara logis dan mulai berfikir secara penalaran ilmiah.

Kedua teori yang dikemukakan oleh Aritoteles dan Piaget dapat disimpulkan bahwa anak remaja atau anak SMP memiliki pola berfikir yang sudah mulai berkembang mengarah pada pemecahan suatu masalah, akan tetapi anak remaja masih memerlukan masukan atau bimbingan dari orang lain untuk memecahkan suatu permasalahan. Untuk itu, siswa SMP dalam belajar sudah mulai menuju dalam tingkat pemecahan masalah, yang berarti siswa dalam belajar harus aktif dan mulai untuk memecahkan masalah sendiri. Dengan media tutorial interaktif yang peneliti rancang, peneliti mencoba menerapkan cara belajar siswa aktif agar siswa mencoba untuk mulai memecahkan suatu masalahnya secara mandiri.

### **3. Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran adalah cara atau langkah guru untuk melakukan pendekatan dan menyampaikan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang saling mendukung, yaitu guru mengajar dan siswa belajar. Dari kedua kegiatan tersebut jika hanya memperhatikan pada salah satu sisi saja, maka

pembelajaran yang sedang berlangsung akan kurang maksimal. Guru mengajar tanpa ada strategi maka siswa belajar akan kurang maksimal yang akhirnya menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar dan hasil yang akan dicapai tidak bisa seperti yang diharapkan oleh guru.

Strategi pembelajaran perlu dipertimbangkan oleh banyak hal, yaitu metode atau cara penyampaian guru, media yang dipakai guru dan kondisi siswa. Ketiga hal ini tidak dapat lepas dari strategi pembelajaran yang akan dipakai guru mengajar, dengan kata lain guru dituntut untuk dapat profesional dalam mengajar.

Profesionalisme guru inilah yang nantinya akan mampu menjalankan fungsi utama guru secara efektif dan efisien untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab ( Supriyadi.2011; 12).

Dalam melaksanakan strategi pembelajaran guru sebaiknya pandai dalam memilih strategi yang cocok untuk materi dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Beberapa ahli telah memodifikasi strategi pembelajaran menjadi empat poin pendekatan strategi pembelajaran, antara lain(supriyadi.2011;61-66);

1. *Enquiry-Discovery*, strategi ini menuntut guru untuk menyajikan bahan ajar tidak dalam bentuk yang final (utuh dari awal hingga akhir) dengan kata lain guru memberikan garis-garis besarnya saja dan selebihnya diserahkan kepada siswa untuk mencari tahu sendiri.
2. *Expository*, strategi ini menuntut guru untuk menyajikan bahan ajar secara keseluruhan atau utuh, lengkap, dan sistematis dengan penyampaian secara verbal (strategi ceramah).
3. *Humanistic Education*, adalah sebuah strategi klasik yang bersifat global. Strategi ini menitik beratkan pada pengembangan martabat manusia yang bebas untuk membuat pilihan dan berkeyakinan.
4. *Learning for Mastering*, adalah strategi yang menekankan kepada siswa untuk memperhatikan guru dan mencatat serta merangkum apa yang disampaikan untuk pedoman belajar di luar kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dari keempat strategi yang dipaparkan oleh para ahli di atas, dikaitkan dengan pembelajaran seni musik di SMP strategi yang cocok adalah strategi *Enquiry-Discovery*, karena siswa SMP tergolong pada masa remaja yang masih dalam taraf menganalisis suatu permasalahan. Dengan menggunakan strategi ini diharapkan siswa mendapat rangsangan untuk mencoba menganalisis dan memecahkan suatu masalah. Akan tetapi strategi ini harus didukung dengan media yang dapat membantu siswa



untuk lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Hal ini selain untuk mengefektifkan proses belajar di kelas juga untuk memberi suasana belajar yang baru sehingga siswa merasa tertantang untuk lebih mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

#### 4. Media Pembelajaran

"Media adalah bentuk jamak dari kata *Medium*, yang artinya perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima" (Duryanto, 2010; 4). Dengan kata lain media pembelajaran adalah proses pembelajaran secara komunikasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dalam suatu system pembelajaran.

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, guru dalam penyampaianya tidak bisa hanya menggunakan teknik mengajar ceramah saja, hal ini akan membuat siswa merasa jenuh. Dalam kaitannya dengan mata pelajaran seni musik yang didalamnya terdapat teoritis dan praktis, jelas guru tidak bisa mengandalkan apa yang terbawa oleh tubuh saja. Guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang nantinya akan membantu siswa dalam hal teori dan praktek, sehingga dengan alokasi waktu yang diberikan di sekolah yang kurang mencukupi, siswa dapat mempelajari diluar jam sekolah, baik di rumah atau di manapun.

Belajar adalah proses internal dalam diri manusia , maka guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar. AECT (*Association for Education Communication and Technology*) membagi menjadi enam sumber belajar yang dapat digunakan (Diyanto. 2010; 145), yaitu;

1. Pesan; didalamnya mencakup kurikulum
2. Orang; di dalamnya mencakup guru, orang tua, teman, tenaga ahli, dan lain sebagainya
3. Bahan; merupakan salah satu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran.
4. Alat; adalah sarana untuk menyajikan bahan.
5. Teknik; adalah prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
6. Latar; adalah lingkungan proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti membuat suatu media interaktif berbasis komputerisasi yang di dalamnya terdapat tutorial tentang materi bahan ajar tangga nada beserta aplikasinya dalam pembelajaran recorder di sekolah. Media pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari mata pelajaran seni musik khususnya tangga nada dan permainan recorder, selain itu media ini juga

sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dengan metode ceramah dalam penyampaian materi oleh guru.

Menurut Gerlach dan Ely (Daryanto. 2010; 9), tiga kelebihan yang dimiliki media adalah;

1. Kemampuan *fiksatif* yang artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini obyek dapat diamatai kembali seperti saat kejadian terjadi.
2. Kemampuan *manipulasi*, yang artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan macam perubahan sesuai keperluan.
3. Kemampuan *distributive*, yang artinya media mampu menjangkau audien yang jumlahnya besar dalam satu kali penyajian secara serempak.

### B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Pinko Catur Wijayanto (2011), tentang Upaya Peningkatan Pembelajaran Melalui Strategi Pembelajaran Interaktif Model Kartu dan Debat di SD Tegal Rejo II Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Pinko, terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus 1 dan siklus 2. Hal ini dilihat dari meningkatnya peran siswa dalam mengikuti pembelajaran recorder di kelas.



Penelitian yang Pinko lakukan ada beberapa perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaan tersebut adalah penggunaan media yang digunakan dalam upaya meningkatkan pembelajaran di kelas. Dari hasil penelitian yang Pinko lakukan, member kontribusi terhadap penelitian yang peneliti lakukan, yaitu memberi gagasan dalam penggunaan media yang digunakan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian dalam deskripsi teori tersebut terdapat hubungan antara penggunaan strategi pembelajaran yang tepat yang didukung dengan model yang bervariasi dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Keberagaman dalam penggunaan metode dan strategi yang bervariasi akan berpengaruh positif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hubungan tersebut, guru diharapkan dapat menciptakan metode dan strategi yang akhirnya menjadi model pembelajaran di kelas yang dapat merubah sikap siswa selama mengikuti proses belajar di kelas. Perubahan sikap ini lah yang digunakan sebagai dasar penciptaan metode dan strategi yang bervariasi yang didukung menggunakan multi media interaktif.

Penggunaan multi media interaktif ini dimaksudkan untuk menyampaikan materi diluar jam sekolah, karena alokasi waktu yang diberikan terbatas. Untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, maka penggunaan multi media ini diperlukan sebagai sarana siswa untuk mempelajari materi di dalam atau di luar jam sekolah.

Penggunaan multi media interaktif yang baru dan menarik serta mudah untuk dipahami oleh siswa, akan menambah semangat siswa dan mengurangi ketidaksihan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

#### **B. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan deskripsi teori, maka penelitian ini diajukan hipotesis tindakan, yaitu : Penggunaa Media Tutorial Interaktif sebagai strategi pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan tanggapan pada permainan recorder yang dinyatakan dan dihitung dari hasil refleksi dan evaluasi.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

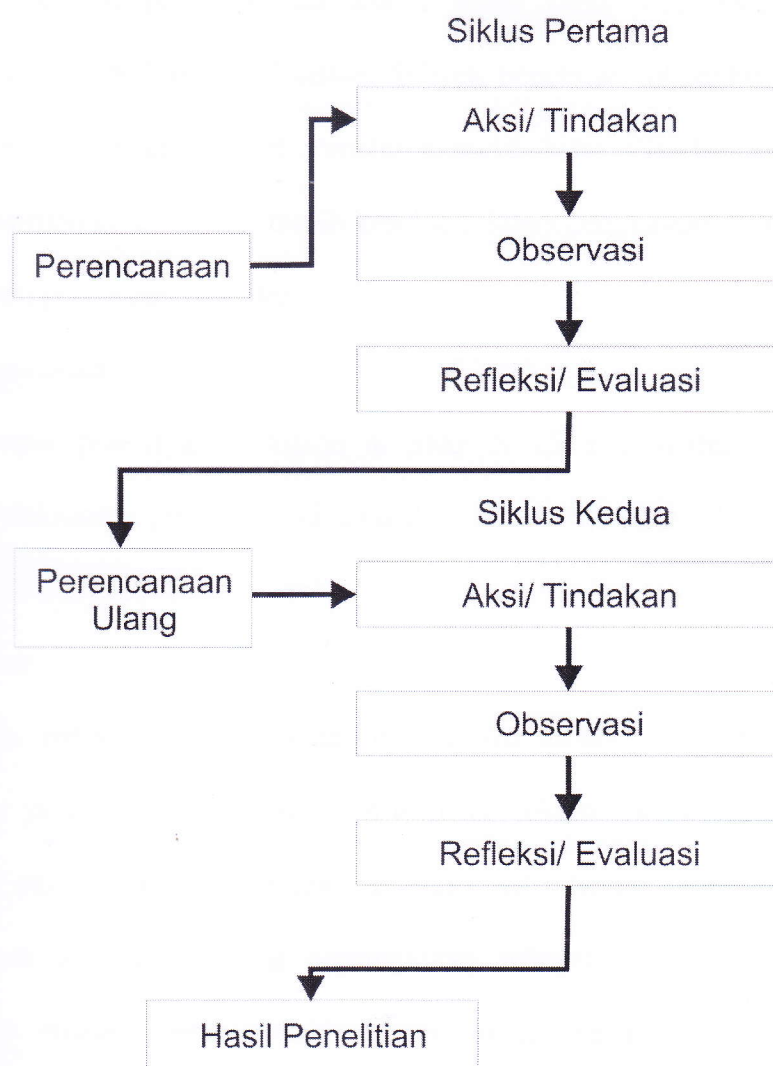
##### A. Setting Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *Action Research* (penelitian tindakan), yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Aqib.2006 : 13). Di dalam penelitian ini, terdapat tindakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni musik. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran mata pelajaran seni musik.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sehingga proses pembelajaran di kelas selama penelitian berlangsung akan dipegang langsung oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan agar peneliti mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan tangganada pada siswa maka peneliti akan menggunakan langkah dan tahapan sesuai yang telah peneliti rancang.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Kemmis dan Mc Taggart menggambarkan inti kegiatan penelitian ini menjadi dua siklus.





*Gambar : Skematik kegiatan inti penelitian model Kemmis dan Mc Taggart(Aqib.2006 : 36)*

Berdasarkan gambar skematik kegiatan di atas, tampak di dalamnya terdiri atas dua siklus yang masing-masing terdiri dari 4 komponen yang saling berkaitan antara komponen satu dengan yang lainnya.

## **B. Subjek penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 15 Yogyakarta yang berjumlah 29 siswa. Subyek penelitian ini terdiri dari 11 siswa putra dan 18 siswa putri. Peneliti memilih kelas VIII B ini sebagai subjek penelitian karena siswa masih kesulitan dalam penguasaan tangganada mayor dalam permainan recorder.

## **C. Jadwal Penelitian**

Tempat penelitian dilakukan di SMP N 15 Yogyakarta selama 4 minggu. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada setiap hari Selasa tanggal 4, 11, 18, 25 Oktober 2011.

## **D. Kolaborator**

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti dibantu oleh dua orang kolaborator yang bertindak sebagai tim evaluasi pelaksanaan siklus pertama dan kedua, yaitu Ayu Veranika dan Canggi Pinalti. Selain itu peneliti juga dibantu oleh guru kelas yang bersangkutan sebagai penilai keefektifan penggunaan strategi pembelajaran dengan menggunakan media tutorial interaktif.

## **E. Prosedur Penelitian**

Menentukan prosedur penelitian adalah suatu hal yang penting dalam proses penelitian atau yang menjadi pusat perhatian pada penelitian. Untuk mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan penguasaan tangga nada

dalam permainan recorder, maka diperlukan prosedur penelitian yang telah dirancang untuk memperlancar pelaksanaan penelitian yang pada akhirnya akan meningkatkan penguasaan tangganada dalam permainan recorder.

Prosedur yang dilakukan adalah melakukan penelitian sementara guna mengambil data sementara yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2. Pelaksanaan prosedur penelitian ini pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multi media tutorial interaktif sebagai salah satu strategi pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan penguasaan tangganada mayor pada permainan recorder. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil refleksi dan evaluasi pada akhir tindakan. Dengan penggunaan prosedur tersebut dapat mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan tangganada dalam permainan recorder

#### **F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Wawancara**

Wawancara ini dilakukan untuk menanyakan hal-hal yang tidak dapat diamati pada saat pengamatan berlangsung dan dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun. Wawancara dilakukan terhadap siswa untuk mengetahui pendapat mereka mengenai penerapan *Contextual Teaching Learning* atau konsep guru untuk mengaitkan materi dengan fakta dalam kehidupan siswa serta hambatan yang dialami siswa. Selain



itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan untuk menanyakan seputar respon siswa dan hambatan yang terdapat pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

## 2. Angket

Angket dibagikan kepada semua siswa. Data dari angket ini digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh berdasarkan lembar observasi terutama mengenai respon siswa terhadap CD multi media tutorial interaktif pada pokok bahasan tangga nada serta pembelajaran recorder. Angket juga diberikan kepada guru kelas untuk menilai penggunaan multi media tutorial sebagai salah satu strategi pembelajaran recorder (lembar angket terlampir).

## 3. Metode Observasi

Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai teknik penyampaian materi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan multi media tutorial interaktif serta evaluasi pembelajaran di kelas serta perilaku dan aktivitas yang ditunjukkan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan saat evaluasi akhir tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar.

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis data dilaksanakan secara terus menerus selama proses penelitian berlangsung, yaitu dari awal sampai akhir tindakan. Analisis dilakukan dengan dua cara, yaitu analisis proses dan hasil.

Analisis proses adalah analisis tentang pembelajaran musik dengan strategi pembelajaran yang sedang dilakukan. Sedangkan analisis hasil adalah hasil dari evaluasi yang dilakukan pada akhir tindakan berupa test praktek memainkan recorder. Dalam hal ini data di olah untuk mengetahui hasil rata-rata kelas. Pengolahan data menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Ket.

$\bar{X}$  : rata-rata

$\sum X$  : jumlah semua nilai

$n$  : banyak data

Selain data diolah secara manual, data juga diolah dengan menggunakan SPSS, sehingga hasilnya dapat dipertanggung jawabkan

## H. Multi Media Interaktif

Isi dari multi media interaktif tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. Pembuatan daftar Isi

Fungsi fitur ini adalah mengembalikan kembali ke menu utama atau halaman utama. Fitur ini memuat dua pilihan materi pokok yang akan di pelajari oleh siswa, yaitu teori musik dan teknik memainkan recorder. Dalam fitur ini agar siswa tidak merasa bosan, peneliti memberi musik latar dan animasi gerak.

#### a) Teori musik

Fitur ini di dalamnya terdapat beberapa sub bab yang akan membantu siswa dalam mempelajari tangga nada mayor. Sub bab tersebut adalah :

##### 1) Melodi

Menu ini terdapat pengertian melodi dan contoh melodi dalam 3 tangga nada mayor dalam notasi balok dan notasi angka. Pada contoh melodi, siswa dapat membunyikan melodi tersebut denga tombol "*Play dan Stop*" sehingga siswa mengetahui bagaimana bunyi melodi tersebut.

##### 2) Ritme

Menu ini terdapat pengertian tentang ritmis, pembagian harga nada dan contoh ritmis dengan sukat  $4/4$  dan  $3/4$ .



b) Teknik memainkan recorder

Fitur ini memuat beberapa sub bab yang membahas teknik memainkan recorder. Sub bab tersebut antara lain:

1) Teknik dasar

Menu ini menyajikan teknik meniup recorder agar suara yang dihasilkan bagus dan teknik pernafasan yang dipakai, agar dapat memainkan frase melodi dengan benar (tidak memutus frase melody). Dalam sub bab ini terdapat video yang menuntun siswa untuk dapat menerapkan teknik meniup recorder.

2) Penjarian

Menu ini menyajikan animasi gerak penjarian tangganada mayor natural dan 1#-2# beserta audio nya.

3) Etude dan Lagu

Fitur ini menampilkan beberapa etude dan lagu yang di dalamnya terdapat tombol "*Play and Stop*" yang berfungsi untuk mendengarkan dan menghentikan suara atau bunyi dari etude maupun lagu yang terdapat pada fitur ini.

#### 4) Video

Menu ini menyajikan contoh etude dan lagu yang dapat dimainkan dengan menekan tombol "*Play*" dan terdapat beberapa contoh permainan recorder guna memberi apresiasi tentang permainan recorder.

##### 2. Tombol *play* dan *stop*

Fitur ini berfungsi untuk memainkan atau menghentikan musik atau video pada contoh pada setiap materinya.

##### 3. Tombol *back*

Fitur ini berfungsi untuk mengembalikan pada pilihan sub bab pada masing-masing pokok pembahasan.

##### 4. Tombol lanjutkan dan kembali

Fitur "*lanjutkan*" berfungsi untuk melanjutkan pada halaman berikutnya, sedangkan "*kembali*" berfungsi untuk mengembalikan pada halaman sebelumnya.

##### 5. video dan audio

Fitur ini bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas materi yang terdapat pada multi media tutorial interaktif "*Belajar Tangganada dan Teknik Memainkan Recorder*"

## **I. Kriteria Keberhasilan**

Penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus dalam upaya mencapai hasil sesuai yang diinginkan. Pelaksanaan ini telah dirancang sesuai kriteria keberhasilan yang akan dicapai oleh peneliti, pelaksanaan siklus pertama dan ke dua adalah sebagai berikut :

### **1. Siklus Pertama**

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Peneliti mempersiapkan multimedia interaktif untuk membantu siswa di dalam atau diluar sekolah dalam upaya meningkatkan penguasaan tangganada mayor dalam permainan recorder sopran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi Enquiry-Discovery hal ini dimaksudkan untuk memotifasi siswa agar lebih bersemangat untuk mempelajari materi yang diberikan dan memberikan stimulus positif. Metode yang digunakan adalah diskusi, demonstrasi dan tanya jawab. Peneliti menyipakan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati keefektifan penggunaan media tutorial interaktif sebagai strategi yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Lembar observasi ini diisi oleh guru kelas yang bersangkutan.



b. Pelaksanaan Tidakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan scenario awal pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya yang tercantum pada RPP.

1) Pertemuan pertama

- a) Pembelajaran dimulai dengan berdoa dan absensi sebagai pembuka pada setiap tatap muka
- b) Guru memberi apersepsi tentang permainan recorder sopran
- c) Guru memberitahu cara pengoperasian CD multi media interaktif kepada siswa
- d) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan multi media interaktif dan mendemonstrasikan permainan tangga nada 1# dan 2# mayor pada permainan recorder sopran
- e) Setelah penyampaian materi, guru menguji coba keterampilan siswa
- f) Guru memberi motivasi dengan memutar video permainan recorder sopran.
- g) Setelah pemberian motivasi, guru kembali menguji coba keterampilan siswa

- h) Guru memberi penguat hasil pembelajaran dan membagikan CD multi media tutorial interaktif kepada siswa.

2) Pertemuan kedua

- a) Pembelajaran dimulai dengan berdoa dan absensi sebagai pembuka pada setiap tatap muka
- b) Guru memberi pengarahan tentang teknik pengambilan nilai yang akan dilakukan
- c) Guru meminta siswa maju satu per satu untuk memainkan sebuah lagu yang telah ditentukan untuk penilaian hasil penguasaan tagganada mayor yang diterapkan pada sebuah lagu
- d) Guru memberi masukan terhadap hasil pengambilan nilai

c. Observasi

Dalam penelitian ini dilakukan sekaligus pengamatan dengan format observasi yang telah dibuat. Selama proses belajar mengajar di kelas guru kelas mengamati penyampaian materi dengan menggunakan multi media tutorial interaktif sebagai salah satu media untuk meningkatkan penguasaan tanggnada mayor dalam permainan recorder.

d. Evaluasi dan Refleksi

Refleksi dilakukan pada pertemuan kedua siklus pertama untuk mengetahui kesesuaian tingkat keberhasilan multi media interaktif yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan penguasaan tangga nada mayor dalam permainan recorder terhadap rencana pelaksanaan siklus pertama dengan melihat hasil yang diperoleh siswa dan nilai rata-rata kelas (criteria penilaian terlampir)

**2. Siklus Kedua**

a. Perencanaan Tindakan

Setelah siklus pertama selesai, guru mengevaluasi dari hasil siklus pertama dan membuat perancangan ulang (jika hasil yang diperoleh dari siklus pertama tidak seperti tujuan) untuk siklus ke-2. Pada siklus ke-2 ini peneliti melakukan hal yang sama seperti yang telah dilakukan pada siklus pertama yang telah tertulis pada RPP (selengkapnya lihat pada lampiran), hanya saja pelaksanaan pada siklus ke-2 ini telah dirancang ulang menyesuaikan hasil refleksi siklus pertama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan scenario awal pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya yang tercantum pada RPP.



1) Pertemuan pertama

- a) Pembelajaran dimulai dengan berdoa dan absensi sebagai pembuka pada setiap tatap muka
- b) Guru mendemonstrasikan sebuah lagu dengan menggunakan recorder beserta tanda ekspresinya agar siswa termotivasi untuk mempelajari recorder
- c) Guru menjelaskan tentang tanda ekspresi yang ada pada lagu soleram dengan menggunakan multi media interaktif
- d) Guru memberi aba-aba kepada siswa untuk memainkan tangga nada 2# mayor
- e) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari satu kelompok siswa putri dan 2 kelompok siswa putra
- f) Guru membuat permainan ansamble sederhana sebagai strategi pembelajaran baru dengan cara masing masing kelompok memainkan nada yang berbeda sesuai acord yang guru kehendaki
- g) Setelah member permainan sederhana, guru kembali menguji coba keterampilan siswa dalam memainkan recorder secara bersama-sama

## 2) Pertemuan Kedua

- a) Pembelajaran dimulai dengan berdoa dan absensi sebagai pembuka pada setiap tatap muka
- b) Guru memberi pengarahan tentang teknik pengambilan nilai yang akan dilakukan dan membagi siswa menjadi siswa untuk mengikuti ujian dengan penguji yang lainnya.
- c) Guru menyuruh siswa untuk menunggu di luar
- d) Guru meminta siswa maju satu per satu untuk memainkan sebuah lagu yang telah ditentukan untuk pengambilan nilai
- e) Guru memberi masukan terhadap hasil pengambilan nilai

### c. Observasi

Dalam penelitian ini dilakukan sekaligus pengamatan dengan format observasi yang telah dibuat. Selama proses belajar mengajar di kelas guru kelas mengamati penyampaian materi dengan menggunakan multi media tutorial interaktif sebagai salah satu media untuk meningkatkan penguasaan tangganada mayor dalam permainan recorder

d. Evaluasi dan Refleksi

Refleksi dilakukan pada pertemuan kedua siklus kedua untuk mengetahui kesesuaian tingkat keberhasilan multi media interaktif yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan penguasaan tangganada mayor dalam permainan recorder terhadap rencana pelaksanaan siklus kedua dengan melihat hasil yang diperoleh siswa dan nilai rata-rata.

**J. Validitas Data**

Validitas data dilakukan dengan mengumpulkan data hasil penelitian yang dianalisis dan diolah secara manual dengan menggunakan rumus rata-rata serta diolah dengan menggunakan SPSS. Peneliti membandingkan hasil evaluasi pelaksanaan siklus pertama dengan hasil evaluasi pelaksanaan siklus kedua.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan pra observasi terlebih dahulu. Pra observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengamati proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran seni musik yang berada di SMP N 15 Yogyakarta. Peneleti mendapatkan hasil pra observasi dengan cara pengamatan secara langsung di kelas serta informasi dari guru dan siswa yang bersangkutan.

Hasil dari pra observasi dengan cara pengamatan langsung di kelas, bahwa guru mengajar di kelas dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan demonstrasi. Dari hasil pengamatan ini siswa masih merasa kesulitan untuk menangkap materi yang disampaikan oleh guru, hal ini disebabkan karena waktu tatap muka yang kurang dan siswa kurang tertarik pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Pemakaian metode yang sama pada setiap pertemuan, membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa cenderung hanya mendengarkan guru ketika diberi materi dan mencatat ketika guru memberi perintah. Dengan demikian materi yang dapat ditangkap oleh siswa kurang maksimal, walaupun guru telah member kesempatan untuk bertanya

mengenai materi yang dirasa siswa kurang jelas. Siswa merasa canggung dan takut untuk bertanya sehingga timbal balik yang seharusnya terjadi untuk melengkapi pemahaman materi yang disampaikan tidak terjadi.

Informasi yang didapat dari wawancara guru, bahwa siswa kurang minat untuk mempelajari materi yang diberikan khususnya recorder dikarenakan siswa jenuh karena merasa kesulitan untuk memainkan recorder. Kesulitan ini lah yang membuat siswa merasa jenuh. Sedangkan hasil dari wawancara terhadap siswa, kejenuhan yang terjadi selain siswa merasa

## **1. Pelaksanaan Siklus Pertama**

Siklus pertama telah direncanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat (selengkapnya lihat pada lampiran). Pelaksanaan siklus pertama ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan antara lain ;

### **a. Perencanaan**

Peneliti mempersiapkan multi media interaktif yang telah peellii rancang. Peneliti menggunakan strategi yang telah dipersipkan, yaitu strategi Enquiry-Discovery untuk memberi motifasi kepada siswa agar tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan dengan menggunakan multi media interaktif dan membri stimulus positif sebagai upaya meningkat hasil penguasaan tangganada dalam pembelajaran recorder.

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran yang akan dilakukan di kelas sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat. Perencanaan ini dilakukan dari bulan Juli sampai bulan September 2011. Waktu yang cukup lama ini dipergunakan oleh peneliti untuk merancang media tutorial yang nantinya akan depergunakan siswa untuk membantu meningkatkan permainan tangganada dalam permainan recorder.



## **b. Implementasi Tindakan**

Implementasi tindakan ini adalah merealisasikan strategi pembelajaran yang telah peneliti rancang. Dalam implementasi tindakan ini peneliti didampingi oleh guru yang mengampu seni musik dan dua orang rekan yang ikut dalam evaluasi.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam implementasi tindakan ini adalah sebagai berikut :

### **1) Pemberian Persepsi**

Pemberian persepsi permainan recorder pada awal pembelajaran di kelas, bertujuan untuk memberi gambaran awal maksud dan tujuan pembelajaran recorder.

### **2) Pemberian Materi**

Pemberian materi yang dilakukan oleh peneliti, mencoba menerapkan metode komputerisasi dengan menggunakan multimedia tutorial interaktif. Siswa di hadapkan dengan screen atau LCD agar siswa dapat melihat dengan jelas materi yang terdapat pada multimedia tutorial interaktif ini.

Penggunaan metode ini guru juga memberi pengarahan dan teori-teori tentang permainan recorder untuk memperjelas siswa dalam mempelajari recorder. Multimedia tutorial interaktif ini

juga guru bagikan kepada siswa agar siswa dapat mempelajari di rumah atau di luar jam sekolah.

**c. Observasi**

Dalam penelitian ini dilakukan tindakan sekaligus pengamatan dengan format yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh guru yang bersangkutan untuk menilai keberhasilan penyampaian materi saat proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh peneliti. Pengamatan yang dilakukan meliputi kejelasan cara penyampaian materi ketepatan materi, keruntutan materi, efektifitas penggunaan metode penyampaian dan penguasaan kelas.

**d. Refleksi dan Evaluasi**

Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua. Siswa sebelumnya telah diberi tugas untuk mempelajari satu buah lagu dengan dibantu multimedia tutorial interaktif yang telah dibagikan kepada siswa pada pertemuan sebelumnya. Tujuan pemberian evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan multi media yang peneliti pakai untuk meningkatkan hasil pembelajaran tangganada dalam pembelajaran recorder. Untuk menilai tingkat keberhasilan multi media yang peneliti pakai, peneliti memberikan indikator pencapaian keberhasilan yaitu

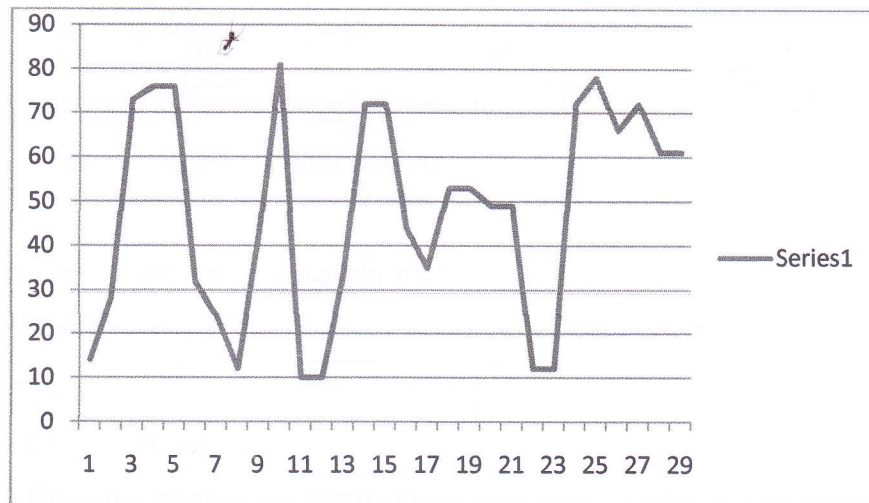
“siswa dapat memainkan lagu soleram dalam tanda mula 2# dengan menggunakan recorder.”

Hasil evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan siklus pertama adalah sebagai berikut :

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	3.4	6.9	6.9
	12	3	5.2	10.3	17.2
	14	1	1.7	3.4	20.7
	24	1	1.7	3.4	24.1
	28	1	1.7	3.4	27.6
	32	1	1.7	3.4	31.0
	33	1	1.7	3.4	34.5
	35	1	1.7	3.4	37.9
	42	1	1.7	3.4	41.4
	44	1	1.7	3.4	44.8
	49	2	3.4	6.9	51.7
	53	2	3.4	6.9	58.6
	61	2	3.4	6.9	65.5
	66	1	1.7	3.4	69.0
	72	4	6.9	13.8	82.8
	73	1	1.7	3.4	86.2
	76	2	3.4	6.9	93.1
	78	1	1.7	3.4	96.6
	81	1	1.7	3.4	100.0
	Total	29	50.0	100.0	
Missing	System	29	50.0		
Total		58	100.0		

*Tabel 1. frekuensi perolehan nilai siklus pertama*





*Grafik nilai pelaksanaan siklus pertama*

Hasil rata-rata yang diperoleh siswa dalam satu kelas

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$1372 : 29 = 40,571$$

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		40.571
Median		38.500
Mode		72.0

*Tabel 2. Hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS*

dikuasi oleh peneliti karena siswa mulai membuat gaduh dengan menggunakan recorder.

Peneliti merencanakan ulang kembali untuk diimplementasikan pada siklus ke dua untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Rencana dari siklus ke dua ini dititik beratkan pada pengembangan siklus pertama pertemuan pertama dengan memperbaiki dan menambah program untuk mengoperasikan media yang telah dibagikan, sehingga siswa dapat lebih paham ketika kembali mengikuti proses belajar di kelas.

## **2. Pelaksanaan Siklus Ke Dua**

Siklus ke dua telah direncanakan ulang untuk memaksimalkan hasil pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat (selengkapnya lihat pada lampiran). Pelaksanaan siklus kedua ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan antara lain ;

### **a. Perencanaan**

Peneliti merencanakan ulang strategi dan metode yang akan digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dengan menambahkan metode permainan ansamble sederhana agar siswa merasa senang untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Selain penambahan metode dalam memberikan materi, guru juga merencanakan ulang strategi agar siswa merasa nyaman belajar dikelas dengan cara menambahkan kipas dan membuat kelas sedikit gelap sehingga media yang digunakan oleh peneliti terlihat jelas oleh siswa.

**b. Implementasi Tindakan**

Implementasi tindakan ini adalah merialisasikan metode pembelajaran yang telah peneliti rancang. Dalam implementasi tindakan ini peneliti didampingi oleh guru yang mengampu seni musik dan dua orang rekan yang ikut dalam evaluasi.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam implementasi tindakan ini adalah sebagai berikut :

**1) Pemberian Persepsi**

Pemberian persepsi permainan recorder pada awal pembelajaran di kelas, bertujuan untuk memberi gambaran awal maksud dan tujuan pembelajaran recorder.

**2) Pemberian Materi**

Pemberian materi yang dilakukan oleh peneliti, mencoba menerapkan strategi komputerisasi dengan menggunakan multimedia tutorial interaktif. Siswa di hadapkan dengan



screen atau LCD agar siswa dapat melihat dengan jelas materi yang terdapat pada multimedia tutorial interaktif ini. Dalam penggunaan strategi ini, guru juga memberi pengarahan dan teori-teori tentang permainan recorder untuk memperjelas siswa dalam mempelajari recorder.

**c. Observasi**

Dalam penelitian ini dilakukan tindakan sekaligus pengamatan dengan format yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh guru yang bersangkutan untuk menilai metode penyampaian materi saat proses belajar mengajar di kelas dilakukan oleh peneliti. Pengamatan yang dilakukan meliputi kejelasan cara penyampaian materi ketepatan materi, keruntutan materi, efektifitas penggunaan metode penyampaian dan penguasaan kelas.

**d. Refleksi dan Evaluasi**

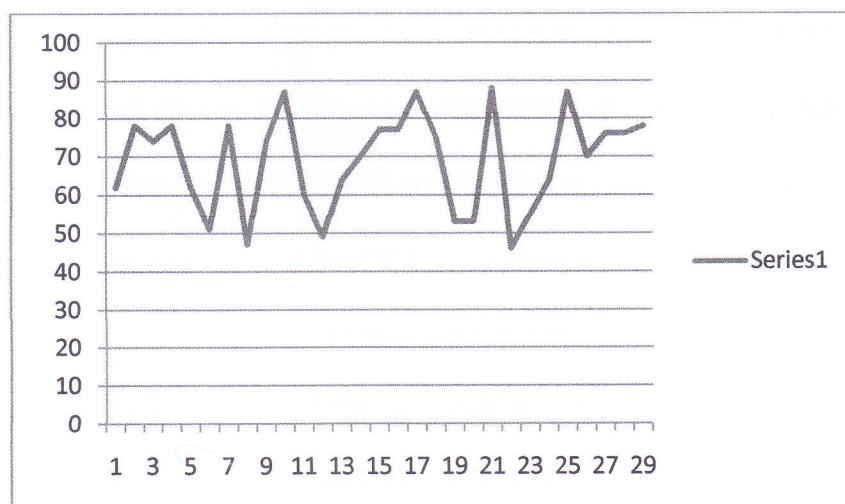
Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua. Siswa sebelumnya telah diberi tugas untuk mempelajari satu buah lagu dengan dibantu multimedia tutorial interaktif yang telah dibagikan kepada siswa pada pertemuan sebelumnya. Tujuan pemberian evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari metode yang peneliti

pakai untuk meningkatkan hasil pembelajaran tangganada dalam pembelajaran recorder. Pengukuran tingkat keberhasilan metode yang peneliti pakai, peneliti memberikan indikator pencapaian keberhasilan yaitu siswa dapat memainkan lagu soleram dengan menggunakan recorder.

Hasil dari pemberian materi pada pertemuan pertama siklus kedua adalah sebagai berikut.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	1	1.7	3.4	3.4
	47	1	1.7	3.4	6.9
	49	1	1.7	3.4	10.3
	51	1	1.7	3.4	13.8
	53	2	3.4	6.9	20.7
	55	1	1.7	3.4	24.1
	60	1	1.7	3.4	27.6
	62	2	3.4	6.9	34.5
	64	2	3.4	6.9	41.4
	70	2	3.4	6.9	48.3
	74	2	3.4	6.9	55.2
	75	1	1.7	3.4	58.6
	76	2	3.4	6.9	65.5
	77	2	3.4	6.9	72.4
	78	4	6.9	13.8	86.2
	87	3	5.2	10.3	96.6
	88	1	1.7	3.4	100.0
Total		29	50.0	100.0	
Missing	System	29	50.0		
Total		58	100.0		

Tabel 4. Frekuensi perolehan nilai siklus kedua



Hasil rata-rata yang diperoleh siswa dalam satu kelas

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$1996 : 29 = 67,857$$

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		67.857
Median		74.000
Mode		78.0

Tabel 3. Hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS

No	Point Yang Dinilai Respondent	Nialai	
		Siklus I	Siklus II
1	Kejelasan penyampaian materi dengan menggunakan multi media tutorial interaktif	4	4
2	Ketepatan materi yang ada pada multi media tutorial interaktif	3	4
3	Keruntunan materi ajar yang disampaikan kepada siswa	5	5
4	Efektifitas penggunaan strategi multi media tutorial interaktif	3	4
5	Respon siswa terhadap penyampaian dengan menggunakan media tutorial interaktif	3	4

Tabel 4. Pengamatan proses pebelajaran



Hasil pengamatan yang dilakuakn oleh respondet dalam hal ini guru kelas yang bersangkutan terlihat ada peningkatan yang ditunjukkan oleh siswa maupun peneliti selama proses pelaksanaan siklus pertama dan ke-2

Kendala yang dihadapi pada siklus ke dua ini adalah tidak semua siswa menunjukkan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu penyebab kendala ini adalah karena siswa merasa dirinya tidak berbakat di bidang seni musik, maka siswa cenderung hanya mendengarkan saja. Kendala yang lain adalah siswa tidak tahu kalau guru memperhatikan seluruh kelas, sehingga beberapa siswa hanya memegang recorder saja ketika disuruh untuk memainkan recorde.

Beberapa kendala yang masih dialami pada siklus kedua ini tidak menjadi sebuah hambatan untuk menunjukkan perkembangan yang siswa alami selama proses pembelajaran langsung, dan hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan.

## B. Evaluasi Akhir Hasil Pembelajaran

Berdasarkan data yang terkumpul maka hasil pembelajaran recorder di kelas pada tiap siklusnya dapat dilihat sebagai berikut :

No	Range Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		freq	%	freq	%	freq	%	
1	0 – 20	8	27,6	6	20,6	0	0	Sangat kurang
2	21 – 40	6	20,8	5	17,6	0	0	Kurang
3	41 – 60	13	44,8	6	20,6	8	27,7	Cukup
4	61 – 80	1	3,4	11	37,8	17	58,6	Baik
5	80 - 100	1	3,4	1	3,4	4	13,7	Sangat baik
Total		29	100	29	100	29	100	

Tabel 5. Range nilai pelaksanaan pra-siklus, siklus I dan siklus II

Pra-siklus	Rata-rata siklus 1	Rata-rata siklus 2
34.48	40.571	67.857

Tabel 6. Perolehan rata-rata nilai pada akhir tindakan

Dari hasil presentasi perolehan nilai dan rata-rata dari pelaksanaan pra-siklus, siklus 1 dan 2, bahwa penggunaa multi media tutorial interaktif dapat meningkatkan penguasaan tangganada mayor dalam permainan recorder.

### C. Pembahasan

#### 1. Proses Tindakan

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran interaktif dengan menggunakan multimedia tutorial interaktif yang telah peneliti rancang. Adapun strategi yang digunakan pada tiap siklus menggunakan strategi pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan hasil pelaksanaan dan refleksi dari siklus pertama sampai siklus ke dua.

Pada pelaksanaan siklus pertama, strategi yang digunakan adalah dengan strategi komputerisasi menggunakan media tutorial interaktif sebagai upaya meningkatkan hasil penguasaan tangganada dalam pembelajaran recorder. Selain strategi tersebut peneliti juga menggunakan metode diskusi, tanya jawab dan demonstrasi. Diakhir pelaksana siklus pertama peneliti mengevaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran pada siklus pertama dengan metode dan strategi yang telah disebutkan di atas.

Metode dan strategi yang telah dirancang ulang sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan siklus pertama dilakukan pada pelaksanaan siklus ke dua. Metode yang digunakan pada pelaksasanaan siklus ke dua ini adalah ceramah dan demonstrasi hanya saja peneliti peneliti menambahkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ansamble sederhana untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa di kelas.



Tabel Strategi dan Metode yang Digunakan Pada Tiap Siklus

	Siklus I	Siklus II
Strategi Pembelajaran	Enquiry-Discovery menggunakan Multimedia interaktif Interaktif	Enquiry-Discovery dengan menggunakan Multimedia interaktif Interaktif
Metode Pembelajaran	Diskusi, tanya jawab dan demonstrasi	Ceramah, tanya jawab dan demonstrasi
Media yang digunakan	Proyektor, laptop, sound dan recorder	Proyektor, laptop, sound dan recorder

## 2. Analisis Pertanyaan Penelitian

Pengaruh strategi pembelajaran menggunakan media interaktif dalam meningkatkan penguasaan tangganada 1#-2# dalam permainan recorder.

### a. Siklus I

Secara umum pengaruh strategi pembelajaran menggunakan media interaktif untuk meningkatkan penguasaan tangganada 1#-2# dalam permainan recorder di kelas kurang mempengaruhi hasil pembelajaran siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kemauan dan ketertarikan siswa untuk mempelajari recorder. Selain itu pengaruh strategi yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran recorder di kelas dapat dilihat dari peningkatan nilai sebelum tindakan dan setelah tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke dua.

Pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama, siswa menunjukkan sedikit peningkatan aktifitas belajar di kelas. Hal ini dikarenakan kurangnya penguasaan kelas yang peneliti lakukan dan kondisi kelas yang kurang menguntungkan untuk pemakaian proyektor. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti menerapkan strategi penggunaan multimedia tutorial interaktif interaktif dan metode-metode untuk membangun rasa ketertarikan siswa untuk terus meningkatkan kemampuannya memainkan recorder. Diluar proses pembelajaran yang peneliti lakukan, siswa tetap dapat terus meningkatkan kemampuannya dengan mempelajari multimedia tutorial interaktif yang telah peneliti bagikan kepada siswa.

Pada pertemuan ke dua, peneliti menemukan beberapa hambatan, yaitu media yang diberikan tidak dapat diakses disemua komputer ataupun laptop yang siswa miliki karena tidak adanya player untuk memutar media tersebut. Pada pertemuan kedua ini, peneliti mendapat masukan dari guru kelas untuk menambahkan player dalam CD yang berisikan multimedia tutorial interaktif tersebut serta langkah pengoperasiannya untuk mempermudah pengaksesan media tersebut.

Peningkatan nilai setelah siswa belajar dengan media yang dibagikan, maka peneliti mengadakan evaluasi pada pelaksanaan siklus pertama dan dibandingkan dengan hasil evaluasi pra siklus.

Hasil evaluasi pelaksanaan pra-siklus dan siklus pertama pertama dapat dilihat dari hasil rata-rata perolehan nilai, yaitu ;

Rata-rata nilai pra - siklus	Rata-rata nilai siklus 1
34,48	40,571

Dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus pertama ini kurang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, akan tetapi beberapa siswa menunjukkan peningkatan yang cukup.

#### b. Siklus II

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus pertama, maka peneliti mengupayakan pemecahan masalah dan pengarahan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada siklus ke dua ini. Dalam pengupayaan peningkatan hasil belajar siswa, peneliti lebih menitik beratkan pada permainan recorder dengan panduan yang diberikan peneliti dan media yang digunakan.

Pada pelaksanaan siklus ke dua pertemuan pertama, penguasaan siswa dalam permainan recorder lebih meningkat. Hal ini ditandai ketika peneliti memulai dengan permainan ansamble sederhana yang terbagi menjadi tiga kelompok. Selain itu ketika peneliti menyuruh siswa untuk memainkan etude no. 10 dan etude



no.11, siswa tidak begitu merasa kesulitan. Akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding dengan pelaksanaan siklus pertama. Dengan kata lain metode dan strategi yang digunakan dalam pelaksanaan siklus ke dua ini sangat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa.

Upaya untuk mengetahui lebih lanjut, peneliti mengadakan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pelaksanaan siklus pertama.

Hasil evaluasi pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat dilihat dari nilai rata-rata yang dicapai, yaitu ;

Rata-rata siklus 1	Rata-rata siklus 2
40.571	67.857

Dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus ke dua dibandingkan dengan pelaksanaan siklus pertama, peningkatan yang terjadi pada siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia tutorial interaktif interkatif yang dapat diakses di luar jam sekolah lebih efektif dari pada penggunaan strategi konvensional.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

Pemanfaatan strategi multimedia tutorial interaktif pada proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan permainan tangganada pada recorder yang diterapkan pada lagu dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa kelas VIII di SMP N 15 Yogyakarta. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil evaluasi yang dilakukan siswa pada pelaksanaan siklus pertama dan kedua. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang dicapai siswa yang dilihat dari rata-rata pelaksanaan penelitian, yaitu Pra - siklus, rata-rata yang di capai siswa sebesar 34,48, siklus pertama, rata-rata yang dicapai siswa sebesar 40,571, siklus kedua, rata-rata yang dicapai siswa sebesar 67,857.

Dengan memperhatikan peningkatan rata-rata yang dicapai siswa dari pelaksanaan pra - siklus sampai dengan pelaksanaan siklus ke II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi dengan menggunakan multi media tutorial inteaktif dapat meningkatkan penguasaan tangganada mayor dalam permainan recorder.

## **B. Rencana Tindak Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian, maka rencana tindak lanjut dari penelitian ini adalah guru dapat menerapkan strategi penggunaan multi multimedia tutorial interaktif dalam pembelajaran recorder dan dijadikan salah satu alternative dalam variasi pembelajran. Selain itu, kelemahan-kelemahan yang masih terdapat pada strategi penggunaan multi media tutorial interaktif ini akan terus diperbaiki dan dikembangkan agar penggunaannya menjadi lebih efektif, sehingga strategi ini dapat digunakan oleh guru untuk dapat lebih meningkatkan hasil penguasaan recorder siswa.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

Sekolah : SMP N 15 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Seni Budaya/Seni Musik

Kelas/Semester : VIII/ 1

Alokasi waktu : 2x45 menit

Pertemuan : 1 (Pertama)

**Standar Kompetensi** : Mengapresiasi karya seni musik

**Kompetensi Dasar** : Mengekspresikan diri melalui lagu etnik nusantara

**Indikator** :

- Memahami tangga nada mayor dan minor dalam notasi balok

**Indikator Pencapaian**

Dapat memainkan tangga nada 2# mayor dengan menggunakan recorder

**I. Tujuan Pembelajaran**

Setelah pembelajaran siswa dapat :

- memainkan tangga nada 2# dengan baik

**II. Materi Pembelajaran**

- memainkan tangga nada 2# dengan baik

### III. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Demonstrasi
- Tanya jawab

### IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Waktu	Ket
Pendahuluan : <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengawali dengan berdoa, absensi siswa</li><li>• Guru memberi apersepsi tentang permainan recorder</li></ul>	3 menit 10 menit	
Kegiatan Inti : <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menjelaskan cara penggunaan media tutorial “Belajar Tangga Nada dan Recorder”</li><li>• Guru menjelaskan tentang tangga nada mayor 1 #</li><li>• Guru memberi contoh memainkan tangga nada dan lagu gamang suling dengan menggunakan recorder</li><li>• Guru memberi aba-aba kepada siswa untuk memainkan tangga nada 2# mayor dengan menggunakan recorder setelah guru memberi contoh penjarian dengan menggunakan media yang telah disiapkan</li></ul>	7 menit 10 menit 5 menit 30 menit	kreatif, kerjasama

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memutarakan sebuah video yang terdapat pada media sebagai gambaran bagaimana memainkan recorder dengan baik</li> <li>• Guru kembali memberi aba-aba kepada siswa untuk memainkan tangga nada 2# mayor secara bersama-sama</li> </ul>	5 menit	
	10 menit	
<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi kesimpulan dan memerikan tugas yang diambil dari media tutorial yang akan dibagikan</li> <li>• Guru membagikan CD dan buku panduan Multi Media Tutorial Interaktif kepada masing-masing siswa</li> </ul>	7 menit	
	3 menit	

**V. Sumber Belajar**  
Multimedia tutorial interaktif

**VI. Alat**  
Laptop ,LCD, Speaker aktif

Yogyakarta, 1 Oktober 2011

Peneliti

Pradikta Prayitna P.

NIM. 07208241023



Lagu Daerah

Soleram  
Lagu daerah Riau  
A

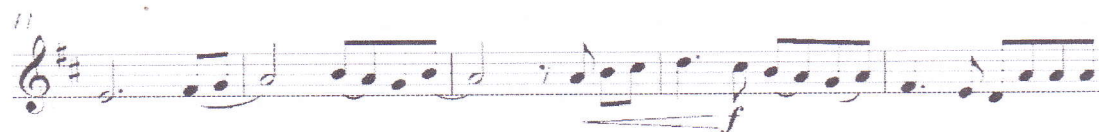


B

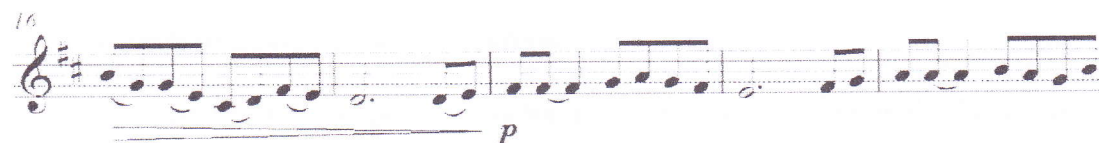


C

D



E



F



No	Aspek yang dinilai	Nilai		Nilai maksimal	Keterangan
		Pre Test	Post Test		
1	Ketepatan nada			24	
2	Sikap saat memainkan recorder			8	
3	Frasing/ pemenggalan kalimat			24	
4	Ketepatan membaca ritme			24	
5	Teknik membaca dinamika			20	
	Jumlah nilai			100	

#### 1) Ketepatan nada

Kriteria penilaian berdasarkan enam frase(A-F) yang masing-masing frase memiliki empat birama. Masing-masing frase memiliki 4 nilai(jumlah nilai sesuai banyak birama pada satu frase).

#### 2) Sikap saat memainkan recorder

Kriteria yang dinilai adalah posisi badan saat duduk dan teknik pernafasan.

Bentuk penilaiannya sebagai berikut :

- Posisi badan meliputi bentuk tubuh( tegak atau membungkuk) dan posisi recorder yang masing-masing memiliki nilai 4.
- Nilai maksimal teknik pernafasan adalah 4

#### 3) Frasing/ pemenggalan kalimat

Penilaian frasing/ pemenggalan kalimat lagu berdasarkan enam frase yang telah ditentukan. Masing-masing frase memiliki nilai 4.

4) Ketepatan membaca ritme

Penilaian ketepatan membaca ritme berdasarkan frase yang ada pada lagu soleram. Masing-masing frase memiliki nilai 4.

5) Teknik membaca dinamika

Kriteria yang dinilai adalah perbedaan antara dinamik *Piano* , *crescendo* dan dinamik *forte* pada lagu soleram. Pada lagu soleram, terdapat 10 dinamik yang haru dibaca masing-masing dinamik memiliki nilai 2.



NOMOR	NAMA SISWA	L/P	PENILAIAN					JUMLAH
			NADA	SIKAP	FRASE	RITME	DINAMIK	
URUT	INDUK							
1	6196 ALAN CANDRA BINTANG RAMADHAN	L	0	4	5	5	0	14
2	6197 ALRIDA UYUN HARDANTI	P	5	8	5	5	5	28
3	5929 ANISA NUR AZIZAH	P	20	8	15	20	10	73
4	6198 AQISA ZAQILLAH	P	20	8	18	20	10	76
5	5931 ARNINDITA NUR KHOTIJAH	P	20	8	18	20	10	76
6	5932 BAGAS WISNU AJI	L	18	4	5	5	0	32
7	5933 DANENDRA ARDEN MAYDIATAMA	L	9	6	0	9	0	24
8	6002 DIMAS BAYU AJI PUTRA	L	3	6	0	3	0	12
9	6037 DONIMICUS ALMO DEWANTO	L	12	6	12	12	0	42
10	6041 FRANCA ADELIA IRMADITA	P	21	6	21	21	12	81
11	5941 GHIRINDRA CHANDRA MAHARSI	L	0	4	0	6	0	10
12	5942 GIOVANNY RIZKY FAJAR ATMANEGARA	L	0	4	0	6	0	10
13	6043 IKA PURNAMASARI RAHMADANI	P	9	6	9	9	0	33
14	5945 KESIA DEOVANI	P	21	8	18	15	10	72
15	5947 LARASATI PUTRI UTAMI	P	21	8	18	15	10	72
16	5948 LATIFA NABILA NADIANA YASMIN	P	12	8	12	12	0	44
17	6048 MARETHA BUNGA NUGRAHENI	P	9	8	9	9	0	35
18	5949 MENTARI INDRASWARI	P	18	8	12	15	0	53
19	5950 MICAELLA DANI	P	18	8	12	15	0	53
20	6051 MICHAEL ALFONSUS LIQUORI S S	L	18	7	12	12	0	49
21	5951 MUHAMMAD AKBAR ANDI ARIEF	L	18	7	12	12	0	49
22	6217 MUHAMMAD AMIN	L	0	4	0	8	0	12
23	5952 MUHAMMAD NUR BAGASKARA S	L	0	4	0	8	0	12
24	6055 PANDANWANGI NINDYA FATHANNISA	P	18	8	18	18	10	72
25	5954 REISHA PUTRI NUR SHABRINA FIRDAUS	P	16	7	18	19	18	78
26	6020 SALMA ENJI ZAFIRA	P	15	6	15	18	12	66
27	5956 SISKA PUTRI UTAMI	P	18	8	18	18	10	72
28	5957 TRESTI WIKAN AYU PARABAWARNI	P	18	8	15	15	5	61
29	5958 YONNA TAMARISKA	P	18	8	15	15	5	61
jml								1372



[illegible]